

# Golfmania

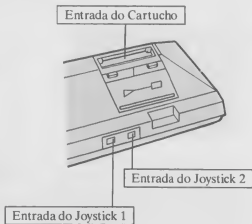


**TEC TOY**



## Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
  2. Coloque o cartucho GOLFAMANIA no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
  3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
  4. Para começar o jogo, pressione o **Botão 1** ou o **Botão 2**.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## Introdução

Bem-vindo ao GOLFAMANIA! Você pode jogar uma destas quatro modalidades: "Practice" (Jogo-Treino, para 1 jogador), "Match Play" (Jogo Normal, para 1 ou 2 jogadores), "Stroke Play", (Jogo de grandes tacadas, para 1, 2, 3, ou 4 jogadores) e "Pro Tournament" (Torneio Oficial, para 1 jogador). Selecione a modalidade ("Mode") que desejar.

## Operação do joystick

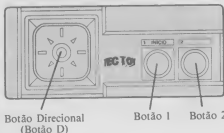
Neste jogo, os jogadores (podem jogar 4, no máximo) devem usar os joysticks da seguinte forma:

Jogador 1; 3: Use o Joystick 1

Jogador 2; 4: Use o Joystick 2

## Operações básicas

- ① Botão Direcional (Botão D)  
Movimenta o marcador.
- ② Botão 1  
Cancela comandos, volta à última tela.
- ③ Botão 2  
Selecione opções, avança para a próxima tela.



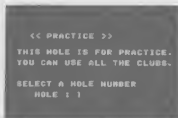
## Começando

O golfe é um jogo de técnica apurada. São muitos os fatores que determinam a melhor tacada: a localização da bola, a escolha do taco, ponto de contato com a bola, direção do vento, força do golfe e o momento certo do golpe.

### “Practice”

Ao iniciar o jogo, pressione o **Botão 1** ou **2**. aparece na tela a imagem “SELECT GAME MODE” (Selecione o tipo de jogo”). Pressione o **Botão 2** cada vez que quiser entrar no jogo-treino.

O número do único buraco desta modalidade pode ser trocado. Basta pressionar o **Botão D**, para cima ou para baixo. A seleção do número é feita pelo **Botão 2**.



### A “janela” com os dados do campo

Ao aparecer esta imagem (“Course Data”), pressione o **Botão 1**: a “janela” desaparecerá. Pressione, então, o **Botão D** para cima e a imagem se abrirá, mostrando em tela a visão total do buraco.

Você determina a sua estratégia de jogo a partir desta imagem. A escala central indica o número de jardas. Cada marca na escala corresponde a 10 jardas. Para voltar à tela original, pressione o **Botão 2**.

## ① Escala de jardas

Os dados de momento são mostrados nas duas “janelas” que aparecem na tela. São eles:



**OUT (IN) IH:** Número do buraco.

**DIST:** Distância total até o buraco.

**PAR 4:** Número-padrão de tacadas para atingir o buraco.

**WIND:** Direção do vento no momento.

**LAWN:** Este indicador aparece em “WIND”, quando a bola estiver perto do verde ou já dentro dele. Informa a direção em que a grama está crescendo.

**P1 PRAC:** Jogador em ação no momento e tipo do jogo em andamento.

**SHOT 1:** Número de tacada de momento.

**REST 408 Y:** Distância atual da bola para o buraco.



A direção do vento e a distância atual da bola para o buraco podem ser determinadas nesta “janela”.

Pressione o **Botão D**, para a direita ou a esquerda. A direção da tacada é indicada com um marcador. Este pode ser girado em 360 graus, mas não pode ser movimentado para a frente ou para atrás.

Assim que a direção da tacada estiver determinada, pressione o **Botão 2**. A “janela” dos tacos e a “janela” da bola serão, então mostradas na tela.

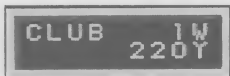
## A “janela” dos tacos (“clubes”)

Quando esta “janela” surgir na tela, se quiser você pode trocar o taco que estiver usando, pressione o **Botão D**, para cima ou para baixo, e selecione o taco com o **Botão 2**.

A extensão do local ideal de tacada, indicada no Medidor de Tacada, pode variar de acordo com o taco selecionado.

**CLUB 1 W:** indica o tipo de taco. “W” significa “Wood” (madeira), “I” e “Iron” é “Sand Wedge”, “PW” é “Pitching Wedge” e “PT” é “putter”, o taco usado apenas para dar um toque na bola, quando estiver já próxima do buraco.

**220Y:** O número indica a distância máxima, em jardas ( $y = \text{yards}$ ), que a bola pode alcançar ao ser golpeada com o taco usado no momento. A distância efetiva da tacada varia, de acordo com as indicações do vento, ponto de contato, o momento certo do impacto e o volume do Medidor de Força.



## “Janela” da bola

Esta “janela” mostra as condições da bola em sua localização de momento. Utilize estas informações para determinar o ponto em que o taco deve tocar na bola, na hora do golpe.

- ① **“Roll”** A bola rolará para diante, após atingir o solo.
- ② **“Fade”** A bola começará a curva para a direita, à medida que se aproxima do ponto em que vai cair.
- ③ **“Slice”** A bola viajará em curva bem para a direita.
- ④ **“Draw”** A bola começará a curva para a esquerda, à medida que se aproxima do ponto em que vai cair.
- ⑤ **“Hook”** A bola viajará em curva bem para a esquerda.
- ⑥ **“Backspin”** A bola rolará para trás, na sua direção, depois de atingir o solo. Você também deverá golpear a bola neste ponto, quando tiver de tirá-la da arcaia.



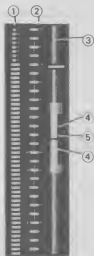


## Batendo na bola

Depois de decidir o ponto da bola que vai golpear, as três “janelas” que estão na tela fecham-se, assim que for pressionado o **Botão 2**. Nesse instante, o nível do Medidor de Tacadas começará a mover-se, para cima e para baixo.

Pressionando-se o **Botão 2** novamente, o nível do medidor para e, então, o golfista golpeará a bola. Se o nível tiver parado na parte 5 (área da tacada ideal) a bola alcançará a distância máxima dentro das condições daquele momento.

- ① Medidor de Força
- ② Escala
- ③ Medidor da Tacada
- ④ Área da Tacada
- ⑤ Área da Tacada Ideal



## Medidor de Força e Medidor da Tacada

- ① **Medidor de Força** Controla a força do “swing”. Pressionando-se o **Botão D** para baixo, o nível deste medidor descenderá. Ajuste a altura do nível de acordo com a distância que você pretende alcançar com a bola. Quando o nível estiver na altura máxima, a força será de 100%. Quando o nível chegar a 3/4 de sua altura máxima, a força será de 75%, etc.

- ② **Escala** Fornece a escala para o medidor.
- ③ **Medidor de tacada** O nível deste medidor movimenta-se para cima e para baixo. A tacada será realizada de acordo com o ponto em que o nível estiver.
- ④ **Área de tacada** Uma boa tacada será dada quando o nível parar na área vermelha. A distância será maior quanto mais o nível se aproximar da parte central da área vermelha.  
Se o nível parar fora desta área, você perde a tacada.
- ⑤ **Área ideal de tacada** Se o nível parar exatamente no meio do vermelho, a tacada será dada com 100% da força do medidor.  
Grande tacada!

## O “Putter”

Quando você tiver que apenas dar toques na bola já perto do buraco (“putting”), o nível do medidor estará muito espalhado.

Determine a altura do medidor, de acordo com a distância até o buraco e a direção em que a grama estiver crescendo. Pressione o **Botão 2**.

Lembre-se de que o verde do campo nem sempre é liso, podendo apresentar declives. Por isso, algumas partes dele fazem a bola parar, à direita ou à esquerda. Portanto, observe bem o verde, a fim de verificar o estado em que ele se encontra. O grau do declive no verde é indicado pelas seguintes setas: >, <, > e <  
Cada seta aponta a direção do declive.

- ① Lado mais baixo - Lado mais alto



## Quem dá a primeira tacada

A ordem dos Jogadores para a primeira tacada do jogo, isto é, no primeiro buraco corresponde ao número de cada Jogador. Assim o Jogador 1 (“P1”) é sempre o primeiro. Os outros vão nessa ordem. A partir da segunda tacada, inclusive, o primeiro a golpear a bola é aquele Jogador cuja bola ficou mais longe do buraco.

Portanto, o Jogador que errar uma tacada, pode continuar no jogo. Antes de ser dada uma tacada, verifique se o nome do jogador mostrado na “janela” corresponde realmente ao Jogador que deve bater na bola pela ordem.

A começar o buraco 2, o jogador que teve a melhor pontuação no buraco anterior golpeia primeiro. Se tiver havido empate no buraco anterior, golpeia primeiro quem teve mais pontos no buraco precedente. E assim por diante.

## O placar (“score”) do jogo

Os pontos obtidos são mostrados na tela, quando a bola atinge o buraco. Veja as imagens correspondentes, representadas abaixo:

- ① Placar do “Match Play” (Jogo Normal, buraco a buraco)

SCORE									
OUT									
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	-								
COMP	-								
IN									
HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	WIN
									0
COMP									0

## ② Placar do "Stroke Play" (Jogo só de tacadas)

SCORE										
OUT										
HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
PAR	4	5	4	3	4	4	3	4	5	
SEGA	5	4								
IN										
HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
PAR	4	4	3	4	5	4	3	4	5	9
SEGA										9

## ③ Placar do "Pro tournament" (Ranking)

RANKING				
RANK	SCORE	PLAYER	HOLE	
1	- 0	SEGA	2	
2	- 0	R. FRAID	5	
2	- 0	L. NELSON	17	
2	- 0	C. PEAT	18	
2	- 0	D. LICK	19	
2	- 0	R. TRESIN	4	
7	- 7	D. MORRAN	4	
7	- 7	J. MILLER	18	
7	- 7	R. GRAMM	17	
10	- 8	R. OZAKI	15	

**Observação:** Você pode jogar até colocar a bola no buraco, porém o número máximo de pontos por buraco é 14! Este placar é seguido nos jogos de 1 e 2 Jogadores.

## Penalidades

- Se você mandar a bola para fora do campo, terá que bater nela outra vez. Como penalidade, será acrescentada uma tacada ao seu placar.
- Se a bola cair num local com água, ela será colocada na margem para ser novamente golpeada. Mas, como penalidade, será acrescentada uma tacada ao seu placar.

## Modalidades de jogo

Golfamania tem quatro modalidades.

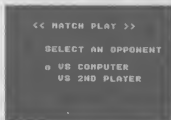
Para marcar na tela "Game Modes" a modalidade que você deseja disputar, pressione o **Botão D**, para cima e para baixo. Depois, pressione o **Botão 2**.

### "Match Play"

- É disputado por 1 ou 2 Jogadores.
- Quando houver só 1 Jogador, este joga contra o MASTER SYSTEM.

## Regras

Cada rodada do "Match Play" tem 18 buracos. O resultado do jogo é determinado pelo número de tacadas necessárias para chegar a cada buraco. O Jogador que chegar ao buraco com o menor número de tacadas é o vencedor desse buraco. Quando um Jogador tiver ganho 1 buraco a mais do que o seu competidor diz-se que ele está "1 UP", isto é, "1 acima". O Jogador que tiver ganho o maior número de buracos, ao completar-se o circuito dos 18 buracos, será considerado o vencedor.



Se, depois de um determinado buraco, a diferença na contagem de buracos passa a ser impossível de ser tirada pelo Jogador que estiver perdendo, o jogo termina.

Se o placar ficar igual após o 18º buraco, o jogo será decidido numa prorrogação-relâmpago.

Os Jogadores voltam à disputa a partir do 1º buraco. O Jogador que primeiro chegar a “1 UP” será o vencedor.

Se a diferença de tacadas chegar a 3 ou mais, o Jogador que estiver em desvantagem pode selecionar “Give Up” (Desistência), pressionando o **Botão 1**.

## Método de jogo

(para detalhes adicionais, consulte a seção “Registro de Dados de Personagem”)

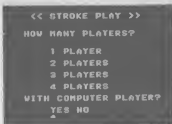
- Selecione o personagem que resolver usar, dentre os 4 disponíveis.
- Registre seu nome.
- Selecione o tipo de bola que deseja golpear (“draw” ou “fade”).
- Você terá à sua disposição um máximo de 14 tacos, para cada circuito de 18 buracos. Portanto, deixará de usar, pelo menos, 3 tacos. Quando decidir quais os 3 tacos que *não* usará, selecione “ED”.
- Verifique as condições selecionadas. Se estiverem corretas, entre “YES”. Se quiser trocar, entre “NO”. O jogo, então, voltará ao estágio do registro de nome.
- Se for selecionado “YES” o “Match play” começa se o jogo tiver só 1 Jogador. Quando houver dois Jogadores, o jogo passa para a seleção de personagem (“Character Selection”) e registro de nome (“Name Entry”). O procedimento é o mesmo.  
Quando os registros estiverem concluídos, o jogo começa.

## “Stroke Play”

- Nesta modalidade podem participar de 1 a 4 Jogadores.
- Se houver 1 ou 3 Jogadores, o MASTER SYSTEM funcionará como o segundo ou o quarto Jogador.

## Regras

- Nesta modalidade há um comando “CONTINUE” (Prorrogação) disponível.
- Além disso, são conferidos prêmios por:
  - “Near pin” (Melhor aproximação do buraco pela bola)
  - “Longest drive” (O “drive” mais comprido) e “Hole-in-one” (Encaixe da bola no buraco com uma só tacada).



## Método de jogo

- Escolha qual dos 6 jogadores será seu adversário.
- Registre seu nome.
- Selecione o tipo de bola que deseja golpear ("draw" ou "fade").
- Selecione os três tacos que não vai usar. Lembre-se de que você pode usar um máximo de 14 tacos, no circuito de 18 buracos.
- Verifique as condições escolhidas.
- Se for selecionado "YES", o "Stroke Play" começa se houver só 1 Jogador. Se houver 2 ou mais, o jogo vai para a seleção de personagem e registro dos nomes de todos os Jogadores. Quando esse registro terminar, finalmente o "Stroke Play" começa.

## "Pro Tournament Play"

Esta modalidade só pode ser disputada por 1 Jogador.

## Regras

O "Pro Tournament" é baseado no "Stroke Play". A diferença é que há três torneios ("tournaments") em andamento vencendo 1, segue para o próximo.





## Os três torneios são os seguintes:

- ① “Western Tournament”.
- ② “Eastern Tournament”.
- ③ “Master System Tournament”.

Cada um deles é constituído de 18 buracos de “Stroke Play” e é disputado por você e outros 30 golfistas de primeira categoria. Se você vencer o primeiro torneio (“Western”), passa para o “Eastern”.

Se terminar em 2º lugar ou abaixo disso disso, você ainda pode voltar a disputar o “Western”. Mas, depois da terceira oportunidade, estará definitivamente desclassificado e o jogo termina.

Cada vez que você completar um buraco, o “ranking” (classificação) de todos os jogadores será mostrado na tela.

### **Observação:**

Quando você e outro Jogador ficarem empatados no primeiro lugar, aparece a mensagem “Play Off”, indicando a necessidade do jogo-desempate. Nesse caso, você e o MASTER SYSTEM disputam o desempate, começando pelo primeiro buraco. O MASTER SYTEM sempre consegue “par”. Se você marcar um “birdie” ou um “eagle”, será imediatamente declarado vencedor. entretanto, se você desferir um “bogey”, você perde o desempate e fica em segundo lugar.

- Nesta modalidade existe um comando “CONTINUE”,
- Também nesta modalidade existem os prêmios para o “Near Pin”, “Longest Drive” e “Hole-in-One”. Mas só valem para determinados buracos, cujos números são informados em mensagem especial.

## Método de jogo

- Selecione o personagem que desejar usar, dentre os 4 disponíveis.

- Selecione os três tacos que não vai usar. Neste circuito você só pode usar 14 tacos.
- Verifique as condições seleccionadas.
- Quando for seleccionado "YES", Tournament Play" tem início.

## Nível de experiência ("Experience Level") e Nível de habilidade ("Skill Level")

No "Stroke Play" e no "Pro Tournament Play", você pode ganhar pontos de experiência, aumentando o seu nível de habilidade. Isto é alcançado, se você conseguir, em determinados buracos, um número de pontos igual ou melhor do que o normal.

### Condições para ganhar pontos de experiência

- Você consegue pontos de experiência quando acertar um "Drive" de 220 jardas ou mais, no buraco assinalado para prêmio de "Longest Drive". Você também ganha pontos de experiência para cada 10 jardas acima da marca das 220, até um máximo de 5 pontos. Todos os "Drives" de 260 jardas, ou mais, resultam em 5 pontos de experiência.
- Pontos de experiência são também adquiridos quando se consegue, com a primeira tacada, o prêmio "Near Pin", desde que a bola fique a menos de 4 jardas do buraco. Se a bola ficar a 1 jarda do buraco, você ganha 4 pontos de experiência.
- Quando você golpeia "par" em qualquer buraco, ganha um ponto de experiência. Pontos adicionais são conquistados para cada placar abaixo do "par". O "Hole-in-One" lhe dá 5 pontos de experiência. Se conseguir o "Hole-in-One" num buraco assinalado com o prêmio "Hole-in-One", você ganha 10 pontos de experiência.

Quando os pontos de experiência de um Jogador chegarem a um determinado total, o seu nível de habilidade aumentará. Esse aumento poderá ser resultado, à sua escolha, de três critérios: "POWER Level"

(Nível de Força), "ACCURACY Level" (Nível de Precisão) e "LUCK Level" (Nível de Sorte). Há 6 estágios em cada um desses níveis, que você pode selecionar. Mas, lembre-se de que, para atingir o máximo dos três níveis, você precisará adquirir pontos de experiência suficiente para aumentar o seu nível de habilidade 18 vezes!

**"POWER"** Aumenta a distância das tacadas com tacos de madeira.

**"ACCURACY"** A área de tacada para tacos de madeira e ferro torna-se maior, facilitando ao Jogador o cálculo do tempo certo para o golpe na área ideal de tacada da bola.

### **"LUCK"**

Um nível de "Luck" (Sorte) elevado reduz a incidência de bolas atiradas para barrancos. Além disso, se uma bola cai num barranco, ela se afundará na areia e as bolas atiradas contra árvores, há boa possibilidade de pular para o outro lado.



### **"Continue" (Prorrogação do jogo)**

No "Stroke Play" e no "Pro Tournament Play", GOLFAMANIA possui uma função que permite o armazenamento, na memória, dos dados referentes ao personagem. Mesmo se o MASTER SYSTEM for desligado durante esses dois tipos de jogo, os dados estão automaticamente estocados para uso posterior. Ligando novamente o aparelho e selecionando "CONTINUE", será possível continuar o jogo a partir do momento da interrupção.

Entretanto, certifique-se de desligar o aparelho quando estiver na tela a “janela” dos dados do campo. Se o aparelho for desligado antes dessa “janela” ser mostrada, a tacada realizada naquele momento será repetida.

### **Observação:**

Não desligue o aparelho no decorrer da apresentação dos pontos.

## **“New Game” (Novo Jogo)**

Selecione “New Game” quando quiser trocar o conjunto de tacos dos golfistas de momento, ou quando quiser selecionar novos golfistas e iniciar um novo jogo.

Ao ser selecionado “NEW GAME”, aparece na tela a pergunta: “MAY I DELETE YOUR CURRENT RECORD OF PLAY? YES. NO” (“Posso cancelar seus atuais dados de jogo? Sim. Não”).

- No “Stroke Play”, se você selecionar “YES”, pressionando o **Botão 2**, aparecerá a pergunta: “HOW MANY PLAYERS?” (“Quantos Jogadores?”). Se o número de Jogadores já tiver sido decidido, a imagem muda para: “SELECT 1ST PLAYER’S TYPE” (“Selecione a personagcm do Jogador 1”). Sendo que não existem dados para personagens não utilizadas, entre com novos dados para elas.

Quando quiser trocar o conjunto de tacos de personagens cujos nomes foram fornecidos anteriormente, pressione o **Botão 1**. Surge a pergunta: “CLEAR THIS DATA? YES. NO”.

Se for selecionado “YES”, a imagem volta para “SELECT 1ST PLAYER’S TYPE”. Nesse ponto, selecione um novo golfista.

- Se se tratar de um “Pro Tournament Play” e for selecionado “NO”, após a imagem ter mudado para “SELECT PLAYER FACE” (“Selecione o rosto do golfista”), selecione o golfista desejado e entre com os respectivos dados.

**Observação:**

Os dados dos golfistas são registrados para cada modalidade de jogo.

## “Entry of Character Data” (Registro dos dados do golfista)

Os dados dos golfistas são registrados antes do início do “Match Play”, do “Stroke Play” e do “Pro Tournament Play”

## Seleção do golfista

Nas modalidades “Match Play”, “Stroke Play” e “Pro Tournament Play”, o jogo começa após a primeira entrada dos dados de golfistas. Uma vez que estes foram registrados, eles permanecem estocados na memória do jogo, mesmo que o aparelho venha a ser desligado. Quando quiser trocar os dados, selecione “NEW GAME” e entre com os novos dados.

Quando o jogo for disputado por dois Jogadores ou mais, são registrados os dados para todos os golfistas.

## “SELECT 1ST PLAYER’S FACE”

Selecione o golfista desejado, dentre os rostos mostrados na imagem.

- No “Match Play” e no “Pro Tournament Play”, você pode escolher entre 4 golfistas.



- No "Stroke Play" você pode escolher entre 6 golfistas.

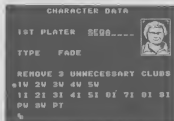


## “INPUT YOUR NAME” (“Entre com seu nome”)

Registre, nesta imagem, o seu sobrenome e a inicial do seu prenome. Porém, não use mais do que 8 letras no total (abrevie, se for necessário). Depois, pressione o **Botão D**, e selecione a letra desejada, pressionando o **Botão 2**, até terminar o registro (completo ou abreviado).

As letras que podem ser usadas incluem o alfabeto propriamente dito (De **A** até **Z**), ponto e espaço.

- Para apagar qualquer letra, pressione o **Botão 1**.
- Após terminar o registro, pressione o **Botão D** para baixo a fim de fazer aparecer “ED”. Então, pressione o **Botão 2**. Assim, o registro do nome estará completado.



## “SELECT TYPE OF SHOT” (“Selecione o tipo de tacada”)

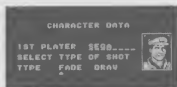
Aqui você pode selecionar as características que pretende dar à tacada.

**FADE** Com este tipo de tacadaa, a bola primeiro viaja relativamente em linha reta e, ao cair, rola para a direita. Note que a bola não rolará muito.

**DRAW** É o oposto da anterior. Primeiro viaja relativamente em linha reta mas, ao cair, rola para a esquerda.

### Observação:

Os efeitos de FADE e DRAW são conseguidos apenas quando a bola é golpeada com precisão.



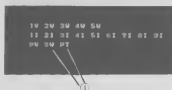
## “REMOVA 3 UNNECESSARY CLUBS” (Remova ou elimine os 3 tacos desnecessários)

O número máximo de tacos que você pode utilizar no circuito de 18 buracos é de 14. Como existem 17 tacos à sua escolha, selecione os 3 que **não** vai usar.

- ① Os tacos “SW” e “PT” devem ser usados necessariamente.

Depois de pressionar o **Botão D**, a fim de alinhar a bolinha giratória com o taco que vai ser eliminado, pressione o **Botão 2**: nesse instante, as iniciais do taco desaparecem da imagem.

Depois de seleccionar os 3 tacos, alinhe a bolinha com “ED” e pressione novamente o **Botão 2**.



“ARE YOU OK? YES. NO” (“Você está pronto? Sim. Não ”)

Agora, se os dados que você seleccionou estiverem corretos, selecione “YES”. Se não selecione “NO” e repita o procedimento anterior.

#### Observação:

“W” indica que a ponta do taco é de madeira (“Wood”). Este tipo de taco é usado, principalmente quando se quer lançar a bola bem longe. Porém, **não** pode ser usado quando a bola tiver caído na parte “rough” do campo.

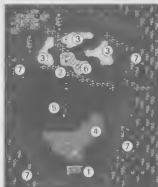
“I” indica que a ponta do taco é de ferro (“Iron”). Quanto maior o número do taco, maior será também o ângulo da sua ponta. Um taco de ponta larga levantará a bola mais facilmente nos golpes curtos.



# Alguns termos originais do golfe

## Vocabulário do campo

- ① **"Tee Ground"** Aqui você dá a primeira tacada para cada buraco.
- ② **"Rough"** Área de grama não aparada e de mato, fora do "Fair way".
- ③ **"Bunker"** Barranco ou depressão cheia de areia, que dificulta a tacada.
- ④ **"Fair way"** Área verde entre o "Tee Ground" e o verde. Aqui a grama é bem aparada, facilitando a tacada. Alguns "fairways" apreentam áreas "rough".
- ⑤ **"Water Hazard"** Qualquer lagoa, rio, lago ou poça de água. O Jogador é penalizado em 1 tacada se a bola cair nestas áreas.
- ⑥ **"Green"** A área onde o buraco está localizado, levemente elevado sobre o "fairway".
- ⑦ **"OB" ou "Out of Bounds"** As áreas fora dos limites do campo de jogo. Localizam-se ao longo dos "fairways", das quais estão separados por postes brancos. Se a bola cair nestas áreas, poderá ser golpeada pelo Jogador, mas este será penalizado em 1 tacada.



## Vocabulário do placar

- **“PAR”** Número-padrão de tacadas, necessário para atingir cada buraco.
- **“BRIDIE”** Número de tacadas igual ao “par” menos 1.
- **“EAGLE”** Número de tacadas igual ao “par” menos 2.
- **“ALBATROSS”** Número de tacadas igual ao “par” menos 3.
- **“BOGEY”** Número de tacadas igual ao “par” mais 1.
- **“DOUBLE BOGEY”** Número de tacadas igual ao “par” mais 2.
- **“HOLE-IN-ONE”** Colocar a bola no buraco com uma única tacada.

## Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

# TEC TOY

## *CERTIFICADO DE GARANTIA*

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

**TEC TOY**

**Nº CO 0211711998**

PRODUZIDA NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM  
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
  
COMERCIO E INDUSTRIA